

Khet 2.0 – Reguli de joc

Khet 2.0 este un joc distractiv si usor de invatat datorita faptului ca toate piesele se muta in acelasi mod. Obiectivul jocului este acela de a ilumina faraonul adversarului prin raza laser care se reflecta din piesele cu oglinzi pe intreaga suprafata de joc. Poti invata sa-l joci in doar cateva minute iar posibilitatile sunt nenumarate!

In cadrul jocului se gasesc urmatoarele piese: Sfinxul, Scarabul, Faraonul, Anubis, Piramida. Acestea sunt prezentate pe prima pagina a pliantului din joc.

1. Aseaza piesele in una din cele 3 pozitii de start evidentiate pe prima pagina din pliantul din joc. Pentru inceput e preferabil sa incepi din configuratia CLASICA. Pe masura ce te familiarizezi cu jocul poti ajunge chiar sa inventezi propriile tale pozitii de start.
2. Jucatorul cu piesele argintii muta primul. Fiecare jucator are dreptul la o mutare pe tur, avand posibilitatea de a muta doar piesele proprii. Toate piesele, inclusiv Faraonii, pot fi mutate.
3. Fiecare jucator are un Sfinx care contine un emitor laser. Aceasta piesa nu poate fi eliminata din joc si este intotdeauna localizata in celula proprie din coltul tablei de joc. La un tur al unui jucator Sfinxul poate fi rotit astfel incat sa indrepte raza laser de-a lungul primei coloane sau linii a tablei (fig. 1). Aceasta rotire optionala a Sfinxului inlocuieste o mutare a unei alte piese, conform regulilor care urmeaza. Daca un jucator alege sa roteasca Sfinxul drept mutare a acelui tur de joc, aceasta are loc inainte de a se apasa capul pentru emiterea razei laser.
4. Daca un jucator alege sa nu roteasca Sfinxul atunci un tur consta din mutarea oricarei piese o celula pe orice directie (inclusiv diagonala) sau din rotirea oricarei alte piese cu 90 de grade fara a schimba celula in care se gaseste (fig. 2). O piesa nu poate fi mutata si rotita in cadrul aceluiasi tur de joc. De asemenea, nu poate fi rotita cu mai mult de 90 de grade in cadrul aceluiasi tur de joc.
5. Nici o piesa rosie nu poate fi mutata intr-o celula pe care este desent simbolul Ankh argintiu. Similar, nici o piesa argintie nu poate fi mutata intr-o celula pe care este desenat simbolul Ochiul lui Horus rosu. Aceste celule sunt localizate de-a lungul marginii tablei de joc.
6. Cu exceptia Scarabului nici o piesa nu poate fi mutata intr-o celula deja ocupata de alta piesa.
7. Un Scarab poate fi mutat intr-o celula adiacenta celei proprii ocupate de o Piramida sau Anubis de oricare culoare: Piramida sau Anubisul va lua locul Scarabului, iar Scarabul va lua locul

acesteia (fig. 3). Cu alte cuvinte, Scarabul poate face schimb de locuri cu Anubis sau Piramida, dar nu cu Faraonul sau alt Scarab. Niciuna dintre piese nu poate fi rotita in urma mutarii.

8. Odata o mutare realizata de catre un jucator acesta/aceasta va apasa capul Sfinxului, trimitand astfel o raza laser de-a lungul tablei de joc. O mutare se considera incheiata daca jucatorul si-a luat mana de pe piesa mutata, astfel incat din acel moment nu-si mai poate retrage decizia. Lansarea razei laser la incheierea mutarii este obligatorie. Jucatorii nu au dreptul sa emita raza laser de test inainte de mutare. Cand raza laser atinge o oglinda va fi reflectata intotdeauna cu 90 de grade stanga sau dreapta (fig. 4). Raza va traversa suprafata de joc intotdeauna pe linii sau coloane, astfel incat atata timp cat piesele sunt pozitionate corect in celule raza laser nu va fi reflectata in unghiuri stranii.
9. Daca raza laser se opreste pe o fata fara oglinda a unui Piramide atunci aceasta este eliminata din joc (fig. 5).
10. Daca raza laser se opreste pe partea din fata a unui Anubis , acesta nu este eliminat din joc iar turul jucatorului este terminat – aceasta piesa este invincibila la lovituri frontale (fig. 6). In schimb, daca este lovita in lateral sau in fata, Anubisul este eliminat din joc (fig. 7).
11. Raza laser este emisa la finalul fiecarui tur al unui jucator. Turul este terminat in acel moment indiferent daca raza laser a lovit vreo piesa sau nu - este randul adversarului sa mute.
12. Jocul se termina cand raza laser loveste Faraonul (fig. 8). Daca un jucator isi loveste propriul Faraon a pierdut jocul.
13. Daca aceeasi pozitie apare pe tabla de joc de 3 ori in cadrul aceluiasi joc (aceleasi piese de aceleasi culori ocupa aceleasi celule cu aceeasi orientare) jucatorul caruia ii este randul sa mute are dreptul sa declare remiza.

Jocul utilizeaza doua baterii standard, model CR2032 pentru generatorul laser. Fiecare baterie este localizata sub placuta detasabila a Sfinxului. Bateriile sunt incluse in joc la livrarea acestuia, iar pentru activarea acestora trage de hartiuta pe care scrie "Pull Tab" de sub Sfinx. Pentru a inlocui o baterie, roteste Sfinxul si desurubeaza cu o surubelnita in cruce placuta detasabila. Utilizeaza numai bateriile recomandate sau echivalente (voltaj si marime). Instaleaza o noua baterie cu semnul + spre placuta detasabila.

ATENTIE! Jocul continand un emitor Laser, nu privi direct in raza Laser sau prin intermediul altor instrumente optice.